

SKRIPSI



**PENGUNAAN MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA
TOPENG PAHLAWAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
IPS SISWA KELAS V SD MUHAMMADIYAH BIRRUL WALIDAIN**

Oleh
Annisa Fauzul Munna
NIM 201433276

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2018**



**PENGUNAAN MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA
TOPENG PAHLAWAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
IPS SISWA KELAS V SD MUHAMMADIYAH BIRRUL WALIDAIN**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh
Annisa Fauzul Munna
NIM 201433276**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2018**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ “Dia memberikan hikmah (ilmu yang berguna) kepada siapa yang dikehendaki-Nya. Barang siapa yang mendapat hikmah itu, sesungguhnya ia telah mendapat kebijakan yang banyak. Dan tiadalah yang menerima peringatan melainkan orang-orang yang berakal”. (QS. Al-Baqarah: 269)
- ❖ Saat menghadapi tekanan, jadilah seperti bebek. Terlihat tetap tenang, padahal mengayuh sekuat tenaga.
- ❖ Sesekali jadilah film film kartun. Dijepit, digilas, lalu bangkit lagi. (Dahlan Iskan)

PERSEMBAHAN

- Untuk Ayahanda (Alm), Ibunda tercinta Ibu Sulasih, serta nenek terkasih yang senantiasa memberikan cinta terhebat, dan memberikan segalanya untuk saya.
- Untuk saudara saya, Anni Hidayati dan Andi Ma'mun Jazuli yang memberi semangat dan selalu menambah keceriaan.
- Untuk sahabat-sahabatku yang selalu mengiringi setiap langkahku
- Untuk teman-teman PGSD angkatan 2014.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh Annisa Fauzul Munna (NIM. 201433276) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 21 Agustus 2018

Pembimbing I



Imaniar Purbasari, M.Pd.
NIDN 0619128801

Pembimbing II



Deka Setiawan, M.Pd.
NIDN 0617088403

Mengetahui,

Ka. Prodi PGSD FKIP UMK



Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0631108401

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh Annisa Fauzul Munna (NIM. 201433276) ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 31 Agustus 2018 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 31 Agustus 2018

Dewan Penguji



Imaniar Purbasari, M.Pd
NIDN 0619128801

(Ketua)



Deka Setiawan, S.Pd, M.Pd
NIDN 0617088403

(Sekretaris)



Erik Aditia Ismaya, M.A.
NIDN 0623038604

(Anggota)



Ika Oktavianti, M.Pd
NIDN 0631108401

(Anggota)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Slamet Utomo, M.Pd.
NIDN. 0019126201

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penggunaan Model *Role Playing* Berbantuan Media Topeng Pahlawan untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Birrul Walidain.” Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.

Terselesainya skripsi ini tentunya banyak bantuan, dorongan, masukan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada.

1. Dr. Suparno, SH, M.S. Rektor Universitas Muria Kudus, atas segala kebijakan, perhatian, dan dorongan untuk memberi kesempatan peneliti menjadi mahasiswa UMK sampai selesai.
2. Dr. Slamet Utomo, M. Pd. Dekan FKIP yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menjalani pendidikan bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Ika Oktavianti, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
4. Imaniar Purbasari, M.Pd., selaku Dosen pembimbing I yang memberikan banyak informasi mengenai penulisan skripsi dan membimbing serta mengarahkan peneliti dalam penyusunan penulisan skripsi ini.

5. Deka Setiawan, S.Pd., M.Pd., selaku dosen Pembimbing II yang dengan sabar memberikan waktunya untuk membimbing peneliti, memberikan arahan dan motivasi kepada peneliti dalam penyusunan pembuatan skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan Staf Program Studi S1 PGSD FKIP UMK yang senantiasa membimbing, melayani dan memberikan bekal pengetahuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi.
7. Jamaluddin Kamal, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Birrul Walidain yang telah memberikan kesempatan dan izin dalam melaksanakan penelitian.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti demi kelancaran dan keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan dari Allah SWT. Akhirnya demi kesempurnaan skripsi ini, peneliti mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran yang membangun. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya, dan bagi para pembaca umumnya serta dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Kudus, 17 Agustus 2018
Peneliti



Annisa Fauzul Munna

ABSTRACT

Munna, Annisa Fauzul. 2018. The Use of *Role Playing* Model by Using the Hero Mask Media to Improve the Student Learning Result of Social Studies in V Grade of SD Muhammadiyah Birrul Walidain. Teacher of Elementary School Education. Teacher Training and Education Faculty. Muria Kudus University. Advisors: (1) Imaniar Purbasari, S.Pd, M.Pd (2) Deka Setiawan, S.Pd, M.Pd.

Key words: The Learning Result, *Role Playing*, The Materials of the Incidents about Proclamation.

This research aims to describe the improvement of teacher teaching skills and student learning result in V grade of SD Muhammadiyah Birrul Walidain by using *Role Playing* model in learning social studies in the materials of the incidents about proclamation of independence. It looks like the students are more enthusiastic in joining the learning process.

Role Playing model is a leaning model such as game motion that provided the purpose of learning to achieve. In this model, the teacher gives the scenario about the figures of proclamation to students at first. Then the teacher asks students to read and understand the scenario. After the show, the students will discuss in a group. The results of discussion are expressed in writing form. This model will be applied in learning socials in V grade.

This research is a classroom action research that involved a teacher and 28 students of V grade of SD Muhammadiyah Birrul Walidain. The independent variables of this research are *Role Playing* model and the hero mask. Meanwhile, the dependent variable is V graders' learning result of social studies. This research is available in 2 cycles. Each cycle consists of four stages: planning, implementation, observation and reflexion. The data collections of this research are observation, interview, test and documentation. The instruments of this research are observation sheet, interview guidance, evaluation test and documentation. The data analyses are quantitative and qualitative.

The results of this research show that the use of role playing model can improve the teacher skills in managing the learning process in cycle I to cycle II in percentage of 86,67% to 94,16%. The cognitive learning result increases 71,42% in cycle I to 89,28% in cycle II. The affective learning result increases 64,91% in cycle I to 91,25% in cycle II. The psychomotor learning result also increases 64,16% in cycle I to 88,21% in cycle II.

Based on the results that has done in V grade of SD Muhammadiyah Birrul Walidain, the researcher concludes that applying *Role Playing* model can improve the teacher skills, student learning result of cognitive, affective and psychomotor aspects in social studies in the materials of the incidents around proclamation in V grade of SD Muhammadiyah Birrul Walidain. The researcher also suggests that teacher should use an appropriate model with students' characteristic in order to make the students not get bored in joining the social learning process.

ABSTRAK

Munna, Annisa Fauzul. 2018. *Penggunaan Model Role Playing Berbantuan Media Topeng Pahlawan untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Birrul Walidain*, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Imaniar Purbasari, S.Pd, M.Pd (2) Deka Setiawan, S.Pd, M.Pd.

Kata kunci: Hasil Belajar, *Role Playing*, Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan mengajar guru, dan hasil belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah Birrul Walidain menggunakan model *Role Playing* dalam pembelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan. Terlihat siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran

Model *Role Playing* merupakan suatu model pembelajaran sejenis permainan gerak yang di dalamnya terdapat tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pada model ini, guru terlebih dahulu memberikan wacana atau skenario yang menghadirkan peran-peran tokoh proklamasi kemerdekaan kepada siswa. Siswa diminta membaca sekaligus memahami skenario yang akan dimainkan. Setelah permainan peran selesai, siswa akan berdiskusi dalam kelompoknya masing-masing, kemudian hasil diskusi dituangkan ke dalam bentuk tulisan. Model ini akan diterapkan pada pembelajaran IPS Kelas V.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian guru dan siswa kelas V SD Muhammadiyah Birrul Walidain yang berjumlah 28 siswa. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Role Playing*, dan media topeng pahlawan, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS. Penelitian ini berlangsung selama 2 siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi, pedoman wawancara, soal evaluasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan model *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan guru mengelola pembelajaran pada siklus I ke siklus II dari persentase 86,67% menjadi 94,16%. Hasil belajar pada ranah kognitif juga meningkat dilihat dari peningkatan pada siklus I ke siklus II yaitu dari 71,42% menjadi 89,28%, pada ranah afektif juga meningkat dilihat dari siklus I ke siklus II yaitu dari 64,91% menjadi 91,25%, ranah psikomotorik juga meningkat dilihat dari peningkatan pada siklus I ke siklus II yaitu dari 64,16% menjadi 88,21%.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelas V SD Muhammadiyah Birrul Walidain dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan guru, dan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik pada pelajaran

IPS materi peristiwa sekitar proklamasi kelas V SD Muhammadiyah Birrul Walidain. Saran dalam penelitian ini, guru hendaknya menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat merangsang siswa agar tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS.



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
LOGO.....	ii
HALAMAN JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
PRAKATA	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	10
1.4.2 Manfaat Praktis.....	10
1.4.2.1 Bagi Siswa	10
1.4.2.2 Bagi Guru.....	10
1.4.2.3 Bagi Sekolah.....	11
1.4.2.4 Bagi Peneliti.....	11
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	12
1.6 Definisi Operasional	13
 BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	
2.1 Kajian Pustaka	16
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran	16
2.1.1.1 Pengertian Model <i>Role Playing</i>	18
2.1.1.2 Langkah-langkah Model <i>Role Playing</i>	21
2.1.1.3 Kelebihan dan Kelemahan Model <i>Role Playing</i>	24
2.1.1.3.1 Kelebihan Model <i>Role Playing</i>	24

2.1.1.3.2 Kelemahan Model <i>Role Playing</i>	26
2.1.2 Keterampilan Mengajar Guru	28
2.1.3 Media Pembelajaran	33
2.1.3.1 Media Permainan dan Simulasi	35
2.1.3.2 Media Topeng Pahlawan	37
2.1.4 Belajar	38
2.1.4.1 Hasil Belajar	39
2.1.4.2 Macam-macam Hasil Belajar	41
2.1.4.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	43
2.1.5 Hakekat Ilmu Pengetahuan Sosial	45
2.1.5.1 Definisi Ilmu Pengetahuan Sosial	45
2.1.5.2 Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial	47
2.1.5.3 Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial	48
2.1.6 Materi Peristiwa-peristiwa Sekitar Proklamasi	50
2.1.6.1 Definisi Proklamasi Kemerdekaan	50
2.1.6.2 Peristiwa yang Terjadi Sekitar Proklamasi	51
2.1.6.3 Peran dan Jasa Pahlawan dalam Memproklamasikan Indonesia	53
2.2 Penelitian Relevan	56
2.3 Kerangka Berpikir	60
2.4 Hipotesis Tindakan	62
BAB II METODE PENELITIAN	
3.1 <i>Setting</i> dan Karakteristik Penelitian	63
3.1.1 <i>Setting</i> Penelitian	63
3.1.1.1 Tempat Penelitian	63
3.1.1.2 Waktu Penelitian	63
3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian	64
3.2 Variabel Penelitian	65
3.2.1 Variabel Bebas	65
3.2.2 Variabel Terikat	66
3.3 Rancangan Penelitian	66
3.3.1 Metode Penelitian	66

3.3.2 Prosedur Penelitian	70
3.3.2.1 Siklus I.....	70
3.3.2.2 Siklus II.....	75
3.4 Teknik Pengumpulan Data	78
3.4.1 Sumber Data	78
3.4.2 Metode Pengumpulan Data.....	79
3.4.2.1 Observasi	79
3.4.2.2 Wawancara	80
3.4.2.3 Dokumentasi.....	81
3.4.2.4 Tes.....	82
3.5 Instrumen Penelitian	83
3.5.1 Dokumentasi	83
3.5.2 Lembar Observasi.....	83
3.5.3 Lembar Pedoman Wawancara	83
3.5.4 Tes.....	84
3.6 Validitas dan Reliabilitas.....	89
3.6.1 Validitas Penelitian.....	84
3.6.2 Uji Reliabilitas	85
3.7 Teknik Analisis Data	86
3.7.1 Data Kuantitatif	87
3.7.2 Data Kualitatif	89
3.8 Indikator Keberhasilan.....	92
BAB IV HASIL PENELITIAN	
4.1 Pra Siklus	93
4.2 Siklus I.....	96
4.2.1 Perencanaan	96
4.2.2 Pelaksanaan dan Tindakan.....	97
4.2.2.1 Pertemuan I.....	97
4.2.2.2 Pertemuan II.....	104
4.2.3 Observasi	110
4.2.3.1 Hasil observasi Keterampilan Guru.....	111

4.2.3.2 Hasil Belajar Siswa Siklus I	114
4.2.3.2.1 Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I.....	114
4.2.3.2.2 Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus I.....	117
4.2.3.2.3 Hasil Belajar Psikomotor Siswa Siklus I.....	119
4.2.4 Refleksi	120
4.3 Siklus II.....	121
4.3.1 Perencanaan	121
4.3.2 Pelaksanaan dan Tindakan.....	123
4.3.2.1 Pertemuan I.....	124
4.3.2.2 Pertemuan II.....	131
4.3.3 Observasi	139
4.3.3.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru.....	139
4.3.3.2 Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	142
4.3.3.2.1 Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II.....	143
4.3.3.2.2 Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus II.....	145
4.3.3.2.3 Hasil Belajar Psikomotor Siswa Siklus II.....	149
4.3.4 Refleksi	150
4.4. Kesimpulan	154
BAB V PEMBAHASAN	
5.1 Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran IPS melalui Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	156
5.2 Hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi menggunakan model <i>Role Playing</i> berbantuan media topeng pahlawan.....	163
5.2.1 Hasil Belajar IPS Siswa Ranah Kognitif	164
5.2.2 Hasil Belajar IPS Siswa Ranah Afektif	171
5.2.3 Hasil Belajar IPS Siswa Ranah Psikomotor	175
BAB VI PENUTUP	
6.1 Simpulan.....	180
6.2 Saran	181

DAFTAR PUSTAKA	183
LAMPIRAN.....	186



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan	59
3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	64
3.2 KKM pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SD Muh Birrul Walidain	93
4.1 Nilai Pra Siklus Mata Pelajaran IPS siswa	95
4.2 Jadwal penelitian tindakan kelas siklus 1	96
4.3 Hasil Observasi Keterampilan Guru dalam Mengelola Kelas Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing Siklus I	112
4.4 Hasil Tes Akhir Siklus I	115
4.5 Hasil Belajar Ranah Afektif Siswa Siklus I	118
4.6 Hasil Belajar Psikomotor Siswa Siklus I	120
4.7 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru dalam Mengelola Kelas Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing Siklus II	141
4.8 Hasil Tes Akhir Siklus II	144
4.9 Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II	147
4.10 Hasil Belajar Ranah Psikomotor Siklus II	149
4.11 Progres Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran	151
4.12 Progres Hasil Belajar IPS Ranah Kognitif Siswa	151
4.13 Progres Hasil Belajar IPS Ranah Afektif Siswa	152
4.14 Progres Hasil Belajar IPS Ranah Psikomotor Siswa	153
4.15 Rekapitulasi Hasil Penelitian	154

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerucut Pengalaman E. Dale	35
2.2 Bagan Kerangka Berpikir.....	61
3.1 Bagan Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc Taggart.....	68
4.1 Diagram ketuntasan nilai siswa pra siklus	95
4.2 Siswa berdo'a bersama sebelum memulai pembelajaran.....	97
4.3 Guru membentuk kelompok	99
4.4 Guru menjelaskan materi peristiwa	100
4.5 Siswa bermain peran pada skenario pertemuan di Dalat	102
4.6 Perwakilan siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya	103
4.7 Siswa bersama guru menyimpulkan materi	104
4.8 Guru menginformasikan siswa untuk mempelajari skenario	106
4.9 Guru menjelaskan materi pembelajaran	107
4.10 Siswa memerankan skenario 2.....	108
4.11 Siswa melakukan diskusi kelompok.....	109
4.12 Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.....	110
4.13 Diagram keterampilan guru	113
4.14 Persentasi ketuntasan nilai siswa siklus I.....	116
4.15 Diagram peningkatan hasil belajar siswa prasiklus dan siklus I	116
4.16 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I.....	118
4.17 Diagram peningkatan hasil belajar Psikomotor siswa	120
4.18 Guru melakukan apersepsi	125
4.19 Guru membentuk kelompok.....	126
4.20 Guru menjelaskan materi pembelajaran.....	127
4.21 Kelompok 4 sedang memainkan peran skenario 4.....	128
4.22 Siswa sedang melakukan diskusi kelompok	129
4.23 Guru bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran	131
4.24 Guru membuka pembelajaran	132
4.25 Guru membentuk kelompok	133
4.26 Guru menjelaskan materi	134

4.27 Kelompok 6 memainkan skenario 6.....	135
4.28 Guru memberikan bimbingan kelompok	136
4.29 Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.....	137
4.30 Guru bersama siswa memberikan kesimpulan.....	138
4.31 Diagram Keterampilan Guru Siklus II	142
4.32 Diagram ketuntasan hasil belajar prasiklus, siklus I, dan siklus II	145
4.33 Diagram peningkatan hasil belajar afektif, siklus I, dan siklus II.....	147
4.34 Diagram peningkatan hasil belajar psikomotor siklus I, dan siklus II	149



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Birrul Walidain.....	186
2. Daftar Nama Kelompok Kelas V SD Muhammadiyah Birrul Walidain ..	187
3. Daftar Nilai IPS Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Birrul Walidain	188
4. Hasil Wawancara Prasiklus Guru Kelas V SD Muhammadiyah Birrul Walidain.....	189
5. Hasil Wawancara Prasiklus Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Birrul Walidain.....	191
6. Data Observasi Keterampilan Guru	192
7. Kisi-kisi Tes Uji Validitas Siklus I	195
8. Tes Uji Validitas Siklus I	197
9. Kunci Jawaban Tes Uji Coba Siklus I	203
10. Uji Validitas dan Reliabilitas Soal Siklus I.....	204
11. Kisi-kisi Tes Uji Validitas Siklus II.....	207
12. Tes Uji Validitas Siklus II.....	209
13. Kunci Jawaban Soal Uji Validitas Siklus II.....	214
14. Uji Validitas Dan Reliabilitas Soal Siklus II	215
15. Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan I	218
16. RPP Siklus I Pertemuan 1	220
17. Materi Siklus I	226
18. Skenario Siklus I Pertemuan I.....	233
19. Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan I.....	235
20. Kunci Jawaban LKS Siklus I Pertemuan I.....	237
21. Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan II.....	238
22. RPP Siklus I Pertemuan II	240
23. Skenario Siklus I Pertemuan II	246
24. Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan II.....	249
25. Kunci Jawaban LKS Siklus I Pertemuan II	251
26. Kisi-Kisi Soal Tes Akhir Siklus I	252
27. Soal Evaluasi Akhir Siklus I.....	254

28. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Akhir Siklus I	258
29. Lembar Observasi Keterampilan Guru pada Pembelajaran IPS Siklus I Pertemuan I	259
30. Lembar Observasi Keterampilan Guru pada Pembelajaran IPS Siklus I Pertemuan II.....	262
31. Lembar Penilaian Hasil Belajar Siswa (Aspek Kognitif) Pembelajaran IPS Melalui Model <i>Role Playing</i> Siklus I.....	265
32. Lembar Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus I Pertemuan I	266
33. Lembar Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus I Pertemuan II.....	268
34. Hasil Belajar Psikomotor Siswa Siklus I Pertemuan I.....	270
35. Hasil Belajar Psikomotor Siswa Siklus I Pertemuan II	272
36. Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan I	274
37. RPP Siklus II Pertemuan I	276
38. Materi Siklus II	281
39. Skenario Siklus II Pertemuan I	287
40. Lembar Kerja Siswa Siklus II Pertemuan I.....	291
41. Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa Siklus II Pertemuan I.....	293
42. Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan II.....	294
43. RPP Siklus II Pertemuan II	296
44. Skenario Siklus II Pertemuan II.....	301
45. Lembar Kerja Siswa Siklus II Pertemuan II	305
46. Kunci Jawaban LKS Siklus II Pertemuan II	306
47. Kisi-Kisi Soal Tes Akhir Siklus II.....	307
48. Soal Evaluasi Akhir Siklus II.....	309
49. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Akhir Siklus II	312
50. Lembar Observasi Keterampilan Guru pada Pembelajaran IPS Siklus II Pertemuan I	313
51. Lembar Observasi Keterampilan Guru pada Pembelajaran IPS Siklus II Pertemuan II.....	316
52. Hasil Belajar Siswa (Aspek Kognitif) Siklus II.....	319
53. Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus II Pertemuan I	320

54. Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus II Pertemuan II.....	322
55. Hasil Belajar Psikomotor Siswa Siklus II Pertemuan I	324
56. Hasil Belajar Psikomotor Siswa Siklus II Pertemuan II	326
57. Lembar Wawancara Guru Kelas V SD Muh Birrul Walidain Akhir Siklus.....	328
58. Lembar Wawancara Siswa Kelas V SD Muh Birrul Walidain Akhir Siklus.....	329
59. DOKUMENTASI	330
60. Gambar Media	334
61. SK	336
62. Berita Acara Bimbingan Dosen Pembimbing I	337
63. Berita Acara Bimbingan Dosen Pembimbing II	339
64. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	341
65. Pernyataan.....	342
66. Surat Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi	343
67. Surat Permohonan Ujian Skripsi.....	344
68. Daftar Riwayat Hidup	345